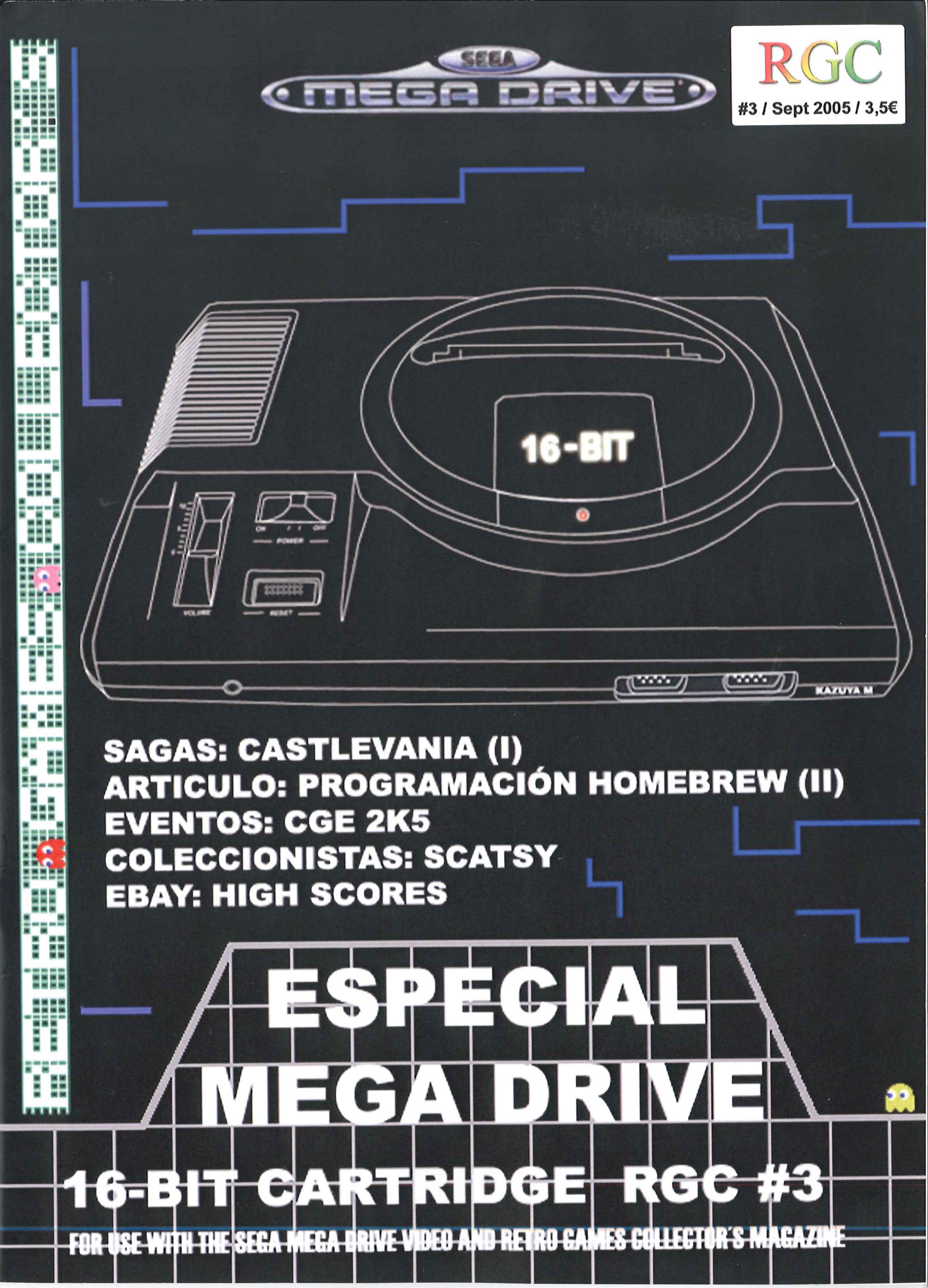

SEGA
MEGA DRIVE
RGC
#3 / Sept 2005 / 3,5€
16-BIT
SAGAS: CASTLEVANIA (I)
ARTICULO: PROGRAMACIÓN HOMEBREW (II)
EVENTOS: CGE 2K5
COLECCIONISTAS: SCATSY
EBAY: HIGH SCORES
ESPECIAL MEGA DRIVE
16-BIT CARTRIDGE RGC #3
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO AND RETRO GAMES COLLECTOR'S MAGAZINE

CONTENIDOS

Contenidos	**2**
Editorial.	**3**
Noticias.	**4**
RetroEuskal 2005	**6**
Monográfico: Sega Megadrive	**8**
Selva eBay: High Scores	**22**
Artículo: Programación Homebrew (II). Consolas 8 bits.	**24**
Coleccionistas: Scatsy	**26**
Sagas: Castlevania	**30**
CGE 2K5	**35**

Retro Games Collector's. #3 - Septiembre 2005.
Staff: vade-retro, Kuzuya M y MasKaMan
Portada: Kazuya M (mobius@telefonica.net)
Gracias a: TiTi, Monky, Oldermachine, Damon Plus
Contacto: *retrogc@gmail.com* **WWW:** *http://retrogc.bravehost.com*

EDITORIAL

Un número más (aunque con retraso), RGC esta de nuevo con vosotros. En este ya tercer número, nos encontramos con varias novedades.

La primera y más importante de ellas es la incorporación de dos nuevos colaboradores, autores de dos espléndidos artículos. El primero de ellos es Kazuya M, activo tertuliano de conocidos foros, el cual se ha atrevido con el monográfico dedicado esta vez a Mega-Drive, sorprendiéndonos con un trabajo profundo y extensísimo, que cubre desde la historia y detalles poco conocidos de la consola de mayor éxito de SEGA hasta la parte dedicada al coleccionismo.

El segundo de ellos es MasKaMAn, también activo usuario de foros especializados, que inaugura con su artículo sobre Castlevania una nueva sección dedicada a las sagas más importantes del mundo de los videojuegos. Su artículo destaca por el profundo análisis histórico de una de las sagas más destacada y conocida, con profusión de detalles, datos y referencias, lo que le hace un trabajo de indudable calidad y valor para el aficionado y/o coleccionista.

La calidad y extensión de los artículos nos ha obligado a tener que excluir otras secciones más o menos fijas, como "Haciendo Afición" o el artículo que acompañaba a "Selva eBay - High Scores" (desgraciadamente, nos tenemos que ajustar a un número de páginas).

Otra de las novedades es que RGC pasa a ser "aperiódica", es decir, deja de tener una periodicidad bimensual. A ello nos ha llevado la cantidad, profundidad y complejidad de los contenidos que lleva cada número. Teníamos que elegir entre restar calidad a la publicación o disponer de más tiempo para mantenerla e incluso mejorarla número a número. Hemos optado por la segunda opción para bien, esperamos, de todos.

Esta vez no contamos con patrocinador ni publicidad, por lo que esperamos que comprendáis la subida de precio, ya que RGC se sufraga exclusivamente con la venta de la revista. Como contrapartida, el número de páginas ha aumentado hasta las 36.

Nada más. Os dejo ya que disfrutéis de su lectura.

vade-retro

Prototipos y nuevos juegos para Atari 2600-5200

Este último mes de Agosto, la scene de Atari no ha cerrado por vacaciones. Prueba de ello son los prototipos descubiertos y nuevos lanzamientos para la "niña bonita" de las consolas vintage en los USA.

El último prototipo en ver la luz es **Boggle**, programado en 1978 por **David Crane**. Se trata del típico juego de formar palabras con un tablero de letras de 4x4 generado de forma aleatoria. Se encuentra disponible una review sobre este juego, así como la ROM descargable y lista para ejecutar en cualquier emulador en la siguiente dirección:

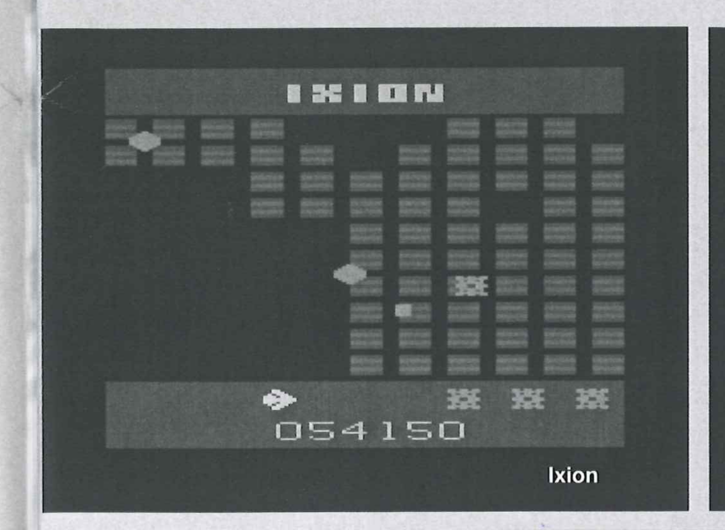
http://www.atariprotos.com/2600/software/boggle/boggle.htm

El segundo prototipo, si bien no desconocido pero si no disponible hasta ahora, es **Ixion**, de **Stance Nixon**, datado en 1984. El juego, inspirado en temas mitológicos, consiste en recoger 5 cuadrados dispersos por la pantalla sobre nuestra pequeña barca, utilizando para ello las partes accesibles de la pantalla mientras el tiempo corre en nuestra contra. La dificultad estriba en que al inicio del juego no todas las partes de la pantalla son visibles, por lo que hay que explorar la fase para descubrir los pasos posibles.

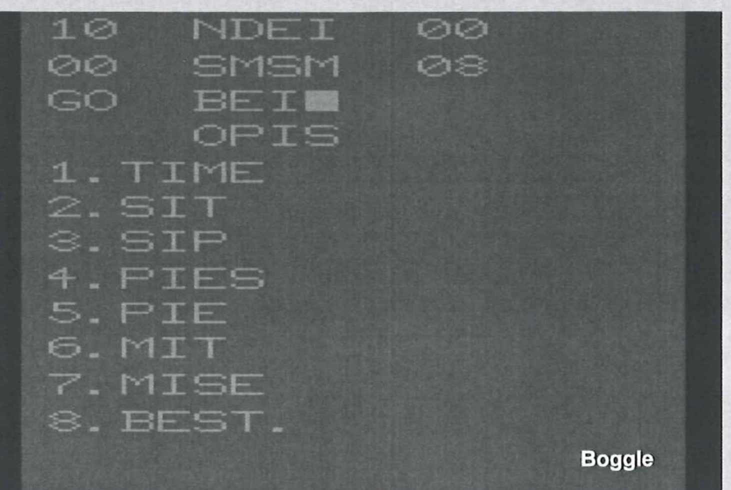
http://www.atariprotos.com/2600/software/ixion/ixion.htm

Anteriormente denominado **Quest For The Golden Chalice** por problemas legales con Atari, tras dar esta su visto bueno paso a llamarse como inicialmente aspiraba: **Adventure II**. Programado durante el tiempo libre de su autor durante los últimos 4 años, es la continuación del clásico **Adventure** para Atari 2600 de **Warren Robinett's**, famoso por ser el juego con el primer "Easter Egg" conocido. Su temática continua con el de su antecesora: explorar multitud de pantallas, castillos, encontrar llaves y objetos mágicos, así como batallas contra enemigos como trolls y minotauros. Puede adquirirse en formato cartucho o perfectamente acabado con su manual y caja. La aventura en estado puro.

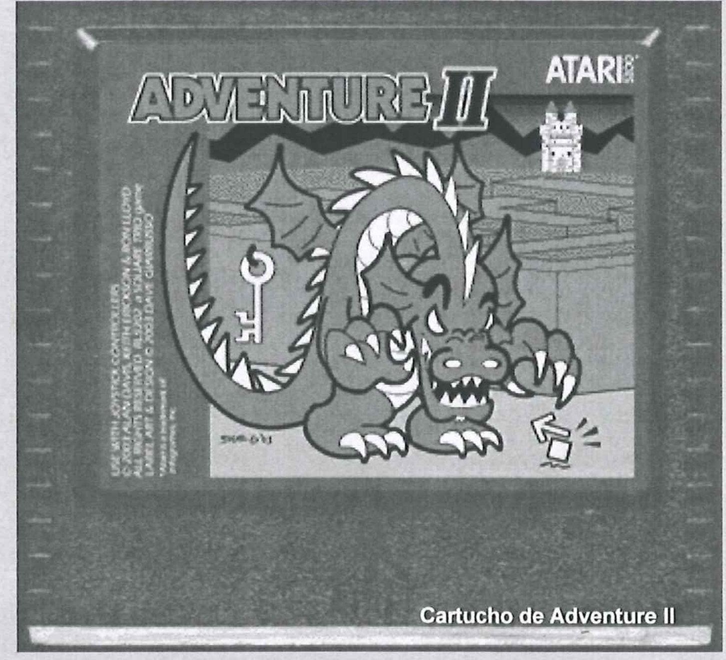
http://cafeman.www9.50megs.com/atari/5200dev/AdventureII.html ■



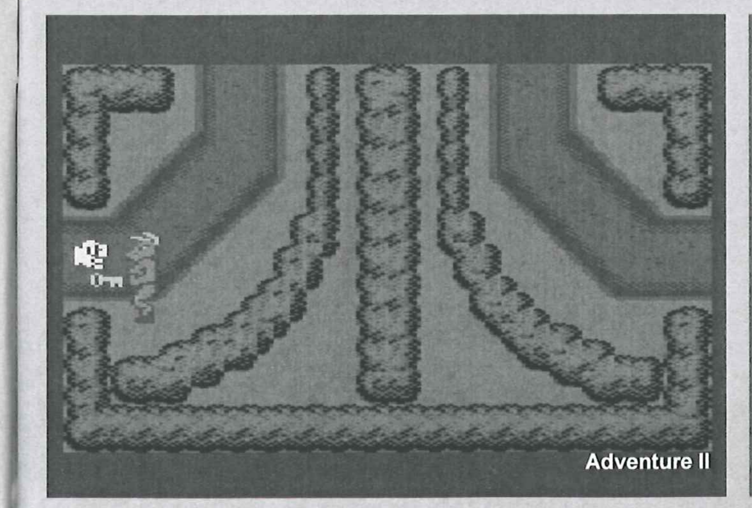
Ixion



Boggle



Cartucho de Adventure II


Adventure II


Adventure II



Porque no sólo de Megahertzios vive el freaky...

Encuadrada dentro de **Euskal Encounter** (anteriormente **Euskal Party**), con organización separada, y autodefinida como "grupo de interés en RetroInformática", organiza varias actividades basadas el la informática vintage. Entre ellas, un interesante museo "retro" entre cuyos elementos se podían encontrar una Videopac, Spectrums ZX81, +2 o QL, una Mattel Intellivision, gran cantidad de handhelds, incluidas varias Game & Watch de Nintendo, o un impresionante MSX TurboR. Para animar a los visitantes, la organización contaba también con varias maquinas en funcionamiento con las que poder experimentar en tus "propias carnes" la sensación de jugar en una de estas entrañables plataformas. A destacar también la conferencia sobre el panorama actual de los 8bits que con el titulo "Evolución de los Videojuegos en España. De los 8 bits a los teléfonos móviles" se llevo a cabo el sábado. Sus ponentes fueron:

Fernando Saenz Pérez: co-autor del juego para Spectrum Vega Solaris. También es profesor dela UCM y profesor del Máster en Videojuegos de dicha universidad.

Ricardo Puerto: autor de juegos como Hundra, Comando Tracer o Risky Woods. Actualmente es director de una empresa de venta online.

Marcos Jourón: autor de infinidad de conversiones de juegos tanto nacionales como extranjeros a diferentes plataformas de 8 y 16 bits en su etapa en Dinamic. Colaborador de Micromania con criticas y cargadores. Actualmente es jefe de proyecto de PC Fútbol 2006 y desarrolla juegos para móviles.

Podéis encontrar esta y otras ponencias en :

euskadigital.net/enredando_net/euskal_13/ponencias.htm

Y para los más atrevidos, una sección de venta, donde poder comprar revistas como Fisrt Generation, Call MSX y como no, RGC, nuevas creaciones para máquinas como MSX o camisetas de temática retro, que al parecer disfrutaron de gran aceptación por parte del publico visitante. Agradecer desde aquí a Iñaki Grao, responsable de RetroEuskal, así como a S.T.A.R. y resto de la organización el proporcionar la oportunidad de que RGC estuviera presente en este evento.

http://www.retroeuskal.org/

http://www.euskal.org/euskal13/

vade-retro■





Vista general de recinto

Revistas de temática "retro" en la tienda

Varios 8bits en funcionamiento

Las camisetas tuvieron gran aceptación

Varias Handhelds en el Museo

¿Dónde esta el Windows XP? ;-)

MEGA DRIVE



INDICE:

- Introducción
- Situación del mercado en 1988
- Una fábrica de sueños: el mercado Arcade de SEGA
- Nintendo amenaza a Namco
- Reacción Japon /USA /Europa
- El triunvirato de oro
- El título que cambió la historia de los videojuegos: Sonic the Hedgehog
- Y lo mejor estaba por llegar...la consolidación
- Plenitud y decadencia
- Megadrive Rarity List
- Juegos más cotizados. Mercado PAL Español/ Europeo.

INTRODUCCIÓN

Hablar de Megadrive / Genesis es referirse sin lugar a dudas a la consola más importante de SEGA a lo largo de su historia y que más alegrías ha reportado a su creadora. Nació con un mercado completamente dominado por Famicom / Nes y tuvo que hacer frente desde su inicio a restarle cuota a un coloso como Nintendo.

Megadrive abrió la puerta de los 16 bit a nivel global, especialmente en América y Europa. En Japón, la ausencia de desarrolladores nipones fue un lastre importante que acabaría marcándola a lo largo de su periplo comercial. A pesar de todo, durante sus más de 6 años de vida, ha regalado a los usuarios de todo el mundo un sinfín de joyas lúdicas que aún en la actualidad se recuerdan como verdaderas obras maestras.

SEGA-Megadrive-Sonic. Estas tres palabras conforman una época dorada no solo para la industria si no para todos los aficionados a los videojuegos. Te invitamos a que conozcas algo más el devenir de esta gran consola, con sus pros y sus contras pero sobre todo, la magia que a día de hoy aún permanece viva en los corazones de todo aquel que ha jugado y disfrutado con ella.

Este especial se basa principalmente en el desarrollo de la plataforma en el mercado Europeo sin olvidar algunos detalles importantes ocurridos en Japón.

SITUACIÓN DEL MERCADO EN 1988

Normalmente, la estrategia de algunas compañías para introducir un nuevo producto mucho más avanzado, es allanar el paso desde la plataforma actual. En este caso, SEGA contaba entre sus filas con la consola de 8 bits Master System / Master System II, que a pesar de tener un buen catálogo de juegos, su mercado no era en absoluto favorable: por una parte, la entrada en escena de máquinas de 16 bit como Commodore Amiga, Atari ST y PC Engine (aquí conocida como Turbo Grafx) y por otra, el verdadero problema: Nintendo. Bajo el dominio de su plataforma de 8 bits, Famicom / Nes, posee el 95% del mercado norteamericano, el 92% del mercado Japonés y alrededor del 50% del Europeo, el último bastión donde SEGA podía refugiarse, donde las cosas le iban relativamente bien, amén del control en el mercado brasileño, por desgracia insuficiente a todas luces. Ante este panorama desalentador, algo había que hacer y rápido.

En muchas ocasiones se ha dicho que SEGA contaba con la mejor plataforma de 8 bits , y técnicamente hablando estamos en lo cierto (en comparación con su más directo rival, la Famicom) pero como todo en este mundo, el triunfar o no de una consola no solo depende de su base instalada, ciertamente importante, si no en mayor medida de lo que sea capaz de ofrecer en cuanto a títulos y por lo tanto jugabilidad. En este aspecto, Famicom / Nes contaba con casi la totalidad del mercado en desarrolladores, especialmente los japoneses, lo que le daba el plus que Master System carecía: la triple C: Cantidad, Calidad y Carisma de sus juegos.



En años anteriores a 1988, más concretamente desde 1985, con la creación de AM#2 y otros grupos internos, se empieza a formar el que seria uno de los puntales como reclamo no solo para Master System, si no especialmente para la venidera Megadrive: el Mercado Arcade de SEGA.

UNA FÁBRICA DE SUEÑOS: EL MERCADO ARCADE DE SEGA

Hay un dato que no pasó desapercibido a los analistas de la compañía nipona: Famicom tuvo un despegue mundial gracias a la incursión del juego Donkey Kong Arcade, idéntico al original. De la mano de Yu Suzuki empiezan a caer títulos revolucionarios (siempre destinados al Arcade en un principio) basados en la técnica del Scaling (innovadora por aquel entonces), como Super Hang On (Julio de 1985), Space Harrier (Diciembre de 1985), Out Run (Septiembre de 1986) o After Burner (Julio de 1987) y de grupos internos de SEGA, ofreciendo joyas como Fantasy Zone (1986) o Shinobi (1987). Ganándose poco a poco al público japonés, y lavando la pobre imagen

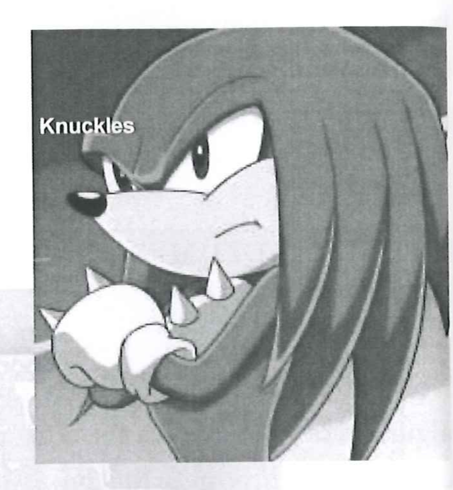
ofrecida en su propio mercado con Master System, lo mejor estaba aún por llegar.

El panorama Arcade de la compañía, denominado por muchas revistas del sector niponas como "una fábrica de sueños", iba generando sin parar joyas de un calibre impresionante. Si con Out Run hizo maravillar a medio mundo, con Altered Beast y Golden Axe lo llegó a enloquecer. SEGA sabia lo que tenia entre manos: un abanico de títulos tan exitosos que estaban marcando una época y lo mejor de todo; el público los demandaba en su hogar. La popularidad de la compañía estaba por las nubes lo cual propició a Hayao Nakayama (CEO de SEGA) utilizar la experiencia en desarrollo de hardware de la compañía especialmente con las placas Megatech, Megaplay o la System 16 para crear la nueva consola, la cual tuviera una vía puente para poder trasladar todos estos títulos al hogar y por lo tanto a la venidera plataforma de 16 bits.

Se dijo en muchas ocasiones que Megadrive y la exitosa placa arcade System 16 iban a ser idénticas para conseguir conversiones pixel perfect. Por desgracia la realidad dista bastante de la idea inicial, descartada por el alto coste al que ascendería la plataforma destinada al mercado doméstico. Como dicen las malas lenguas (y a veces con razón), podemos definir a Megadrive como una System 16 pero con algunas lagunas técnicas que impidieron ofrecer más tarde el resultado esperado (especialmente la paleta de colores y el chip de sonido).

El lanzamiento de Megadrive en Japón tuvo lugar el 29 de Octubre de 1988 al precio de ¥21,000. Al poco tiempo aterrizó en los Estados Unidos el 15 de Septiembre al precio de $189 con el nombre de Genesis en lugar de Megadrive (este último utilizado para el mercado japonés y europeo). En el viejo continente llegó el 30 de Noviembre de 1990 con un precio de £190 en el Reino Unido y de 38.900 pesetas en España (especialmente los primeros meses de vida).

Como nota destacada para los amantes de los datos, Virgin Mastertronic se encargó de distribuir la primera remesa de Megadrive en el mercado del Reino Unido.
Con una cantidad de 30.000 unidades, no tardaron en agotarse en las principales cadenas, tales como Comet, Dixons, Rumbelows y Toys R Us.



A pesar de todo, el catálogo con el que contaría desde el principio era impresionante y lo mejor de todo; gran número de conversiones directas de los salones (algunas de compañías externas como Capcom o Toaplan). Entre ellas podemos destacar Super Thunderblade, Alex Kidd and the Enchanted Castle (aprovechando el filón de "In Miracle World" de su plataforma de 8 bits), Altered Beast (formando pack de lanzamiento con la consola) o Space Harrier 2.

En un breve espacio de tiempo se unen nombres ilustres como Super Hang On, Out Run, After Burner, Super Fantasy Zone, Shinobi, Toki, Thunder Force II, WonderBoy III: Monster Lair, Dinamite Dux, E-Swat, Last Battle, Ghouls & Ghosts, Super Monaco GP, Golden Axe (la joya de la corona) y Galaxy Force entre otros, aunque por desgracia no todos serían lanzados directamente con la consola en EUA o Europa. Algunas conversiones técnicamente eran un tanto inferiores a lo visto en los salones, aunque en el lado positivo hay que contar que eran las mejores y ÚNICAS conversiones disponibles con esa calidad (un sistema de 16 bits) y la jugabilidad era la misma...incluso potenciada en casos como Golden Axe y Altered Beast. Poder jugar en el salón de casa a estas conversiones era algo impagable por aquella época.

Más tarde serian adaptados otros títulos como Moonwalker, Alien Storm o Shadow Dancer, que aunque con diferencias técnicas con la System 16, disfrutaron de gran aceptación por parte del público.

NINTENDO AMENAZA A NAMCO

Uno de los primeros golpes que asesta SEGA a Nintendo es contar con Namco, por aquel entonces la primera "Third" del mercado, con conversiones como Pac Man, Phelios, Klax, Burning Force, Megapanel o Dangerous Seed. Este repentino apoyo se lo toma Nintendo como un acto de rebeldia por parte de Namco al desmarcarse contra las abusivas cláusulas en los royalties que ejercía Nintendo. Megadrive era una oportunidad única para rebelarse y SEGA contaba con un aliado poderoso. Este acto desencadenó tal polvareda en Japón, que el mismísimo Yamauchi lanzó este aviso a Namco a través del semanario Zenkai: "Si Namco no está contenta con nosotros ya puede buscarse otra plataforma y crear su propio mercado" en alusión al pobre bagaje de Megadrive en su salida en comparación al portentoso parque que tenia instalado Famicom.
Por desgracia, Namco no tuvo el suficiente aguante y no le quedó más remedio que volver a Nintendo los cuales, satisfechos, impusieron su ley en Japón. Megadrive tenia un durísimo rival y SEGA un buen problema.

Alex Kidd

REACCIÓN JAPÓN / USA / EUROPA

La situación del mercado era complicada. A pesar de tener el mejor hardware y una gama envidiable de juegos, solo Out Run, Golden Axe y Altered Beast realmente llamaban la atención del público. El lanzamiento en Japón , a pesar de ser por todo lo alto, poco podía hacer contra la fiebre que estaba reinando: The Legend of Zelda (en 1988 sale el segundo capítulo, The Legend of Zelda II: The Adventures of Link), Super Mario Bros 3 (10 de Octubre de 1988), Dragon Quest III (se puso a la venta en Febrero de 1988 doblando el número de megas que el anterior) y Final Fantasy II, también lanzado ese mismo año. Super Mario Bros 3 relanzó todavía más si cabe la Famicom sin olvidar que un nuevo fenómeno social causaba furor entre el público de masas: los RPG, de los que Megadrive carecía en su reciente catálogo (solo contaba con un título de peso: Phantasy Star II (1989))



Por el contrario, el desembarco en EUA y Europa supuso un buen incremento de mercado para SEGA, ofreciendo al público lo que estaban demandando hace tiempo: un sistema de 16 bits con todas las de la ley. Aunque el empuje de NES era muy fuerte y su base establecida enorme, no impidieron que Megadrive empezará con buen pie su andadura en territorio americano (gracias a Joe Montana Football y NHL, que tuvieron gran culpa del buen recibimiento del público americano) y europeo, especialmente este último, el cual se convierte en el mercado más potente para la nueva plataforma, amén de un catálogo muy acorde con los gustos occidentales (por entonces, la base de seguidores RPG era mínima). El poder disfrutar de los grandes arcades de SEGA fue el detonante para lanzarse a las tiendas a por ella. Los culpables son de sobra conocidos: Out Run, Phantasy Star II, Altered Beast y Golden Axe.

Cuando todo parecía que marchaba sobre ruedas, surge otro problema. La variedad de catálogo y la ausencia de títulos notables en el género que reinaba por entonces: las plataformas. En Japón el problema se incrementaba de forma alarmante. Se necesita un catálogo mucho más variado aparte de las conversiones arcade, que dicho sea de paso, algunas resultaban imposibles, como Power Drift, cuyo resultado hubiese sido un completo ridículo para la consola por la diferencia hardware. El género de las plataformas estaba en auge, tenía un empuje imparable y sobre todo un aspecto de los que adolecían los maravillosos juegos arcade de SEGA: personalidad de sus protagonistas.

Si algo hay que agradecer a SEGA América es que llegó a un acuerdo con una prometedora compañía en el apartado de software lúdico: Disney Interactive.

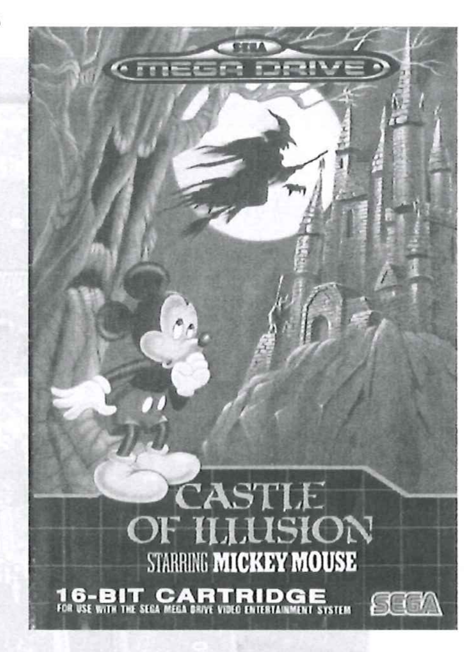
EL TRIUNVIRATO DE ORO

Si se necesitaban a personajes con carisma, nadie mejor que Mickey Mouse y Donald Duck para tomar protagonismo. Dicho y hecho. De ellos salen 3 fantásticos juegos que fueron emblema del género en Megadrive y todo unos superventas: Quackshot, Fantasia y el maravilloso Castle of Illusion. Vamos a centrarnos algo más en este último, auténtico desencadenante del auge imparable de la 16 bits de SEGA en América (Nintendo empieza a no gustarle el panorama) y en Europa el refuerzo definitivo para asentar el parque de Megadrive antes del gran lanzamiento que vendría después. Castle of Illusion ofrecía todo lo que por aquel entonces (finales de 1990) adolecía la competencia: una calidad técnica impresionante (de hecho se hizo el abanderado del sistema durante un tiempo) aportando colorido, escenarios con varios planos de scroll, unas animaciones muy fluidas nunca vistas en una consola doméstica, una jugabilidad a prueba de bomba y el carisma de su protagonista, utilizado muy sabiamente para dirigirse al público infantil (casi exclusivo de NES). Megadrive y Castle of Illusion formaban un dúo imparable en ventas, sin olvidar que empezaban a salir nuevas joyas para el sistema, como Streets of Rage, Shining in Darkness, Phantasy Star III, Thunder Force III, Truxton o Ghouls & Ghosts (siempre hablando del mercado occidental claro).

Los primeros meses de 1991 fueron un éxito total para la compañía y la consola. Sin rivales en el mercado (NEO GEO estaba destinada a un público muy específico) y con la plataforma de mayor calado años luz en características técnicas, el catálogo de Megadrive se iba fortaleciendo cada vez más. Desde Japón ya planeaba la sombra de Super Nintendo, pero SEGA aún tenía un arma que haría temblar no solo los cimientos de Nintendo, su mayor y único rival (Atari y Nec estaban a años luz a nivel de ventas), si no de toda la industria. Nintendo tenia un icono que adolecía SEGA: Mario. Hayao Nakayama, un estudioso del mercado y excelente planificador, detecta el mal endémico de Megadrive: se necesita una mascota, algo que muchos analistas habían negado en rotundo basándose en el éxito de sus conversiones arcade y la serie Phantasy Star.

EL TITULO QUE CAMBIÓ LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS: SONIC THE HEDGEHOG

Recordad esta fecha en vuestra memoria: 23 de Junio de 1991. Ese día salía en EUA, en el país nipón el 26 de Julio seguido a los pocos días de Europa. Se convierte en un fenómeno mundial, vendiendo más de 4 millones de unidades. Se desata la fiebre en Japón por Sonic, pero en EUA y Europa se roza la locura. El juego marca un antes y un después en todos los aspectos y abre la puerta de par en par a la nueva generación de 16 bits. Todo en él era magistral: un apartado gráfico sublime, velocidad endiablada como nunca antes se había visto en un videojuego (mención especial a los loopings de 360º y la fase de bonus), suavidad sin precedentes, un apartado sonoro inigualable (cientos de usuarios recuerdan a día de hoy perfectamente la melodía de Green Hill) sumado a una jugabilidad directa, sencilla y sobre todo especial, porque al tener el control del juego en tus manos, sabias que no había nada parecido por entonces. Era diferente, distinto, ÚNICO.
No tenia una trama ni argumento profundo, ni falta que le hacía. El carisma del protagonista y su enemigo, el malvado Eggman, la mecánica de juego con los anillos y el diseño de sus fases lo convirtieron en el rey de Megadrive, el abanderado de una generación y lo que todos deseaban: la mascota de SEGA.



A día de hoy debemos dar las gracias al legendario equipo del Sonic Team, entre ellos a Yuji Naka (programador jefe del juego), a Naoto Oshima y Ishii Youji diseñador y Project Manager de los principales juegos del Sonic Team respectivamente. Lamentablemente ambos abandonaron el equipo en agosto de 1999 para enrolarse en Artoon (creadores de Pinobee y Blinx).

Volvamos al lanzamiento del juego una vez más. En SEGA sa-

bían de seguro que Nintendo planeaba lanzar la SuperNes con Super Mario World en un pack. Aún así, algunos directivos de la ya "compañía del erizo" se mostraban contrariados con la posible pérdida de beneficios al incluir su juego emblema. Realmente había un lío enorme en los despachos, especialmente a la hora de tomar decisiones de peso. Por este motivo se llegó a la conclusión que era de suma importancia el contar con una figura que tomara estas decisiones. Esa figura sería Tom Kalinske.

SEGA fichó a Tom Kalinske, antiguo presidente de Mattel, el cual ayudó a sacar MatchBox Toys de la bancarrota comprándola por 21 millones de dólares y vendiéndola 3 años más tarde a Tyco por 120 millones. Era un tipo listo, sabía llegar al consumidor y eso era lo que SEGA necesitaba.
Una vez con el control total del departamento de ventas de Megadrive , empezó a tomar medidas de choque para la pronta consola de 16 bits de Nintendo. La primera de ellas, bajar el precio de la máquina de $190 a $129, eliminar el explotado Altered Beast (acusado por algunos de culto al demonio ¿?) y formar el pack demoledor que convertiría a Megadrive en la plataforma reina de 1991.

El binomio Megadrive + Sonic the Hedgehog supuso uno de los mazazos más fuertes que nunca haya podido recibir Nintendo. Las ventas eran millonarias, el fenómeno Sonic lo invadía todo y lo mejor es que ofrecía una experiencia que el fontanero de Nintendo no podía. Incluso Miyamoto felicitó en persona a Naka por su obra. Era EL JUEGO.



El mercado Americano y Europeo se volcó con Megadrive y su mascota. Las campañas de publicidad eran agresivas y sin una competencia fuerte en el mercado por aquel entonces...poco había que hacer. Únicamente Japón se resistía al empuje de Sonic frente a Nintendo, la cual ya tenía la sucesora de Famicom lista para contraatacar.

Y LO MEJOR ESTABA POR LLEGAR...LA CONSOLIDACIÓN

Durante los años 1992 y 1993 (con SuperNintendo ya en la calle) Megadrive logra un catálogo apabullante tanto en calidad como en cantidad. Si con Sonic marcó un hito, con su secuela fue más allá. El juego más esperado del año salió el 24 de noviembre de 1992, siendo el primero en llevar a cabo un lanzamiento mundial casi simultáneo. Las expectativas creadas se superaron con creces. Efectos gráficos nunca vistos, más fases, nuevos personajes, más velocidad...era una auténtica maravilla y calificado por muchos como el mejor Sonic de la historia.

Lo bueno es que Megadrive no era solo Sonic y su secuela. Detrás le seguían los plataformas de Disney con World of Illusion como nuevo abanderado, la saga Thunder Force, con el cuarto episodio marcando un hito en el género de los shooters, Shinobi III, Flashback, Rocket Knight Adventures, Golden Axe II, Splatterhouse II, Street Fighter II Turbo y la Edición Champion Edition, Sunset Riders, o los ases que tenia SEGA bajo la manga: Streets of Rage 2, para muchos el mejor beat´em up de su generación (por encima de Final Fight), Gunstar Heroes, el bautizo de los maestros bajo Megadrive, o Shining Force: el primer RPG de peso

No podemos olvidar hechos tan importantes como el lanzamiento de la unidad de CD para la consola, el Mega CD , el cual si se hubieran hecho los deberes como cabía esperar no hubiese fracasado y afectado a las ventas de Megadrive.

La realidad del mercado por aquel entonces era de mutuo respeto entre SuperNintendo y Megadrive, aunque en Japón la consola de Nintendo había arrasado literalmente. Por lo tanto, los esfuerzos de SEGA se centraron en mimar el mercado americano y europeo con títulos acordes a sus gustos, jugosas licencias deportivas y especialmente intentar ofrecer títulos de gran calidad. El problema es que la plataforma de la competencia contaba con la práctica totalidad de los desarrolladores japoneses, sin olvidar la, ahora sí, superioridad técnicamente de está sobre la 16 bits de Sega. En un principio, esta no era muy acusada, pero con el paso del tiempo y la madurez de los programadores para aprovechar el hardware, empezaron las odiosas comparaciones, más si el título era multiplataforma. Pequeñas diferencias, pero totalmente apreciables, básicamente en colorido, tamaño de sprites y sonido.

Aún así, Megadrive tenía cuerda para rato y juegos de grandísima calidad que aún estaban por llegar.



PLENITUD Y DECADENCIA

Nos encontramos en una época de profundos cambios, sobre todo a la hora de enfocar el software, para el cual los usuarios demandaban títulos más duraderos, maduros y de mayor profundidad, sin olvidar en ningún momento el buen nivel gráfico. Entre 1994 y 1996 la consola iba a tocar techo técnicamente con Gunstar Heroes, una joya que pasó bastante desapercibida en el mercado Europeo.

Si nos fijamos bien, el año 1994 es crucial para la consola debido a las licencias que recibe y el resultado de sacar la tercera generación de juegos. Además, otro fenómeno tomaría especial relevancia: la competencia, y empieza una moda que afecta especialmente a España: la salida al mercado de RPG, algunos traducidos al español.

Y como no podía ser de otra manera, SEGA no quiere que sus usuarios sean menos: empieza el desfile de varios RPG para su consola, género que empezada a despuntar en el mercado europeo. Varios representantes tenemos y todos de una calidad enorme: Soleil (Castellano), Story of Thor (Castellano), Shining Force II (Inglés), Phantasy Star IV (Inglés) y Light Crusader (Español).

Sorprende el apoyo repentino de Konami (Sunset Riders y Rocket Knight como destacados), que



durante años estuvo engrosando el catálogo de SuperNintendo con decenas de títulos con lo mejor del software lúdico. La teoría de este repentino "amor" pueden ser dos: un acuerdo económico con SEGA o el interés de lanzar algunas de sus licencias en el otro formato de gran éxito. Dejando a un lado los motivos, Megadrive recibe varios juegos de Konami, entre los que destacan Castlevania Bloodlines (Vampire Killer), Probotector (Contra), la continuación de Rocket Knight llamada Sparkster e International Super Star Soccer. Capcom por su parte nos regala la versión definitiva de su gran clásico: Super Street Fighter 2 - The New Challengers.

Por esta época también llega el 3 capítulo de Sonic y el experimento Sonic & Knuckles (con multitud de opiniones). El impacto del tercer episodio, a pesar de ser un juego genial, no fue tanto como los dos anteriores. Y la respuesta a esa reacción es sencilla: Nintendo de la mano de Rare consigue uno de los juegos más revolucionarios que se recuerdan en un sistema de 16 bits: Donkey Kong Country. Sus gráficos renderizados hacen mucho daño a Megadrive por dos motivos: el juego es exclusivo y la consola no podía ofrecer esa calidad técnica. Se

CRONOLOGIA

1987: 30 de Octubre: NEC lanza "PC Engine" en Japón
1988: 29 de Octubre: Lanzamiento de Mega Drive en Japón
1989: 9 de Enero: Fecha inicialmente planeada para el lanzamiento en USA, la cual fue pospuesta
14 de Agosto: Lanzamiento de Genesis en L.A. y New York únicamente.
15 de Septiembre: Lanzamiento de Genesis en todo los USA
1990: 21 de Noviembre: Nintendo lanza Super Famicom in Japón (llamada "SNES" en America / Europa)
30 de Noviembre: Lanzamiento de Mega Drive in Europa
Lanzamiento de Mega Drive en Australia
Lanzamiento de Sega System C Arcade
1991: 23 de Junio: Lanzamiento de Sonic The Hedgehog en USA.
26 de Julio: Lanzamiento de Sonic The Hedgehog en Japón
9 de Septiembre: Lanzamiento de Super Nintendo Entertainment System (SNES) en USA
Lanzamiento de Sega MegaTech Arcade
1992: Noviembre: Lanzamiento de Sega CD en Japón
Lanzamiento de Sega MegaPlay arcade
1993: Lanzamiento del modelo Mega Drive II/Genesis II
Abril: Lanzamiento de Mega CD en Europa
20 de Octubre: Lanzamiento de Pioneer Laseractive en Japón
20 de Noviembre: Lanzamiento de Pioneer Laseractive en USA
Lanzamiento de J.V.C. Wondermega en Japón
Lanzamiento de Mega CD II
1994: 8 de Enero: Se planea el lanzamiento de 32X
Septiembre: Lanzamiento de J.V.C. Wondermega en USA
Noviembre: Lanzamiento de 32X en USA
Diciembre: Lanzamiento de Super 32X en Japón
Aiwa lanza el CSD-GM1 en Japón y Europa
1995: Enero: Lanzamiento de 32X en Europa y Australia
Octubre: Lanzamiento de Sega Nomad
SEGA se muestra en favor de Sega Saturn por encima de Megadrive
1998: Lanzamiento de Genesis 3 solo en Norte America ■

HARDWARE DE MEGADRIVE

Características técnicas:

CPU: 16-Bit Motorola M68000 16 bit a 7.61Mhz
CPU de sonido: Zilog Z80a a 3.58 MHz
RAM: 64 Kilobytes
ROM: 1 MBytes (8-MBIT)
Video RAM: 64 Kbytes
Graficos: VPD (Video Display Processor) dedicado VDP para playfield and sprite control
3 Planes: 2 Scrolling Playfields, 1 Sprite Plane
Chip de sonido: Yamaha YM2612 6 canales FM
Chip de sonido adicional: 4 channel Texas Instruments PSG (Programmable Sound Generator) SN76489
Paleta: 512 Colores
Color RAM: 64 x 9 KBit
Colores simultaneos en pantalla: 64
Max. de sprites por pantalla: 80
Resolución: 320 x 224, 40 x 28 text display mode
Sound RAM: 8 Kbytes
Salidas: Separate R.F aerial and R.G.B outputs (AUX connector - Megadrive 1)
Salida Stereo de auriculares (solo en el modelo original)
Puerto exterior de 9 pin (solo en primeros modelos originales)
Expansion para Sega Mega-CD
2 puertos de control de 9 pin en el frontal de la consola.

Megadrive / Genesis (MK-1601): Conocida entre los usuarios más experimentados como "MK-1601" (nombre interno utilizado por SEGA). Hay cuatro modelos distintos del original de Megadrive. Estos son el modelo japonés, europeo, americano y asiático.
Las diferencias respecto al modelo europeo si lo comparamos con el japonés son en primer lugar el tamaño del logo "16 bit", mucho más grande, el botón de reset que es de color azul y la carcasa donde se encuentra el led es morado en comparación con el rojo europeo. Lógicamente trabaja a 60 hz mientras que la europea lo hace a 50 hz. Destacar que es la única versión con salida de auriculares, aspecto que posteriormente seria retirado en posteriores modelos de Megadrive.

Una nota curiosa: las fabricadas entre 1989 y 1990 incorporan un firmware capaz de hacer funcionar cartuchos con o sin licencia TMMS. A partir de 1991, ese "bug" se subsana, aunque poco puede hacer frente a los cartuchos piratas que surgen de Hong Kong.

Megadrive II / Genesis II (MK-1631): Con fecha de salida en 1993, este segundo modelo de Megadrive es más pequeño, compacto y delgado que el anterior. Con el fin de rebajar costes se prescinden de la entrada de auriculares. Incluye un RF con autoswitch. Posee dos botones rojos en el frontal que la hacen rápidamente reconocible. Más conocida en Europa, Brasil y Australia por su amplia distribución. Recordar que se incluyó en algunos packs junto a Sonic 3, El Rey León y Virtua Racing...

Genesis 3 (MK-1641): Lanzada por Majesco Sales en Norte America exclusivamente en el año 1998 a un precio de salida de $50 y rebajada posterormente hasta los $30. Con un tamaño todavía más pequeño, recuerda en cierta medida al Multimega. Carece de puerto de expansión para el Mega CD y da algunos problemas con algunos juegos americanos debido a su Z80A retocado. Conocida técnicamente como "MK-1641" muchos la llaman la Megadrive Pocket. El detalle para los coleccionistas era la inclusión de Frogger, el último juego en salir por tierras americanas. Algunas versiones incluso incluyen juegos grabados en memoria. Los fans de este modelo la llaman "The Hockey Puck". ■

Megadrive Rarity List

Nombre: Tetris (Únicamente se contabilizan entre 4 y 6 unidades)
Creador / Distribuidor: Pageantsoft / Dr. Pepper Studio
Lanzado: 1989 Únicamente lanzado en Japón
Género: Puzzle
Jugadores: 1- 2 Jugadores
Precio: 5000 euros

Nombre: Nagoya Home Banking
Autor / Distribuidor: ---
Lanzado: --- Únicamente lanzado en Japón
Jugadores: 1 Jugador
Género: ---
Precio: 600 euros

Nombre: WWF Raw
Autor / Distribuidor: Sculpture Software / Acclaim
Lanzado: 1995 (Japón, USA)
Género: Lucha Libre
Jugadores: 1- 4 Jugadores
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 500 euros

Nombre: Spiderman & Venom: Maximum Carnage
Creador / Distribuidor: Software Creations / Acclaim
Lanzado: 1994 (Japón, USA, Europa)
Género: Beat´em up / Plataformas
Jugadores: 1 Jugador
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 500 euros

Nombre: Foreman for Real
Autor / Distribuidor: Software Creations / Acclaim
Lanzado: 1995 (Japón, USA)
Jugadores: 1- 2 Jugadores
Género: Boxeo
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 500 euros

Nombre: Batman Forever
Autor / Distribuidor: Probe / Acclaim
Lanzado: 1995 (Japón, USA, Europa)
Jugadores: 1- 2 Jugadores
Género: Beat´em up / Plataformas
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 400 euros

Nombre: Justice League Task Force
Autor / Distribuidor: Sunsoft / Acclaim
Lanzado: 1995 (Japón, USA)
Jugadores: 1- 2 Jugadores
Género: Lucha
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 400 euros

Nombre: True Lies
Autor / Distribuidor: Lightstorm/ Beam Software / Acclaim
Lanzado: 1994 (Japón, USA, Europa)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Shooter
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 350 euros

Nombre: Judge Dredd
Autor / Distribuidor: Probe / Acclaim
Lanzado: 1995 (Japón, USA, Europa)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Acción / Plataformas
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 300 euros

Nombre: Virtual Bart
Autor / Distribuidor: Sculptured Software / Acclaim
Lanzado: 1994 (Japón, USA, Europea)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Minijuegos
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 400 euros

Nombre: Tom & Jerry
Autor / Distribuidor: Beam Software / Hi Tech Expressions
Lanzado: 1993 (Japón, USA, Europea)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Plataformas
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 380 euros

Nombre: The Miracle Piano Teaching
Autor / Distribuidor: Software Toolworks / Sega
Lanzado: 1992 Únicamente lanzado en USA
Jugadores: 1 Jugador
Género: Simulador de Piano
Precio: 350 euros

Nombre: Panorama Cotton con taza de sorteo.
Autor / Distribuidor: Succes/ Sunsoft
Lanzado: 1994 Únicamente lanzado en Japón.
Jugadores: 1 Jugador
Género: Shooter
Precio: 300 euros

Nombre: Snow Bros: Nick & Tom
Autor / Distribuidor: Toaplan / Tengen
Lanzado: 1993 Únicamente lanzado en Japón
Jugadores: 1 Jugador
Género: Plataformas
Precio: 240 euros

Nombre: The Ooze
Autor / Distribuidor: Sega/ Sega
Lanzado: (1996 Japón, 1994 en USA, 1995 en Europa)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Acción
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 240 euros

Nombre: Comix Zone
Autor / Distribuidor: Sega/ Sega
Lanzado: 1995 (Japón, USA, Europa)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Acción / Aventura
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 200 euros

Nombre: Alien Soldier
Autor / Distribuidor: Treasure/ Sega
Lanzado: 1995 (Japón, Europa)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Shooter
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 200 euros

Nombre: Marble Madness
Autor / Distribuidor: Atari / Electronic Arts
Lanzado: 1991 (Japón, USA, Europa)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Puzzle / Velocidad
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 180 euros

Nombre: Chuck Rock II: Son of Chuck
Autor / Distribuidor: Core Desing / Virgin
Lanzado: 1993 (Japón, USA, Europa)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Plataformas
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 160 euros

Nombre: Slap Fight
Autor / Distribuidor: Toaplan/ Tengen
Lanzado: (1993 en Japón, 1994 en USA)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Shooter
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 150 euros

Nombre: Gley Lancer
Autor / Distribuidor: NCS / NCS
Lanzado: 1992 Únicamente lanzado en Japón
Jugadores: 1 Jugador
Género: Shooter
Precio: 150 euros

Nombre: Eliminate Down
Autor / Distribuidor: SoftVision / SoftVision
Lanzado: 1993 Únicamente lanzado en Japón
Jugadores: 1 Jugador
Género: Shooter
Precio: 140 euros

Nombre: Blockbuster World Video Game Championship II
Autor / Distribuidor: Acclaim / Acclaim
Lanzado: 1994 Únicamente lanzado en USA
Jugadores: 1-2 Jugador
Género: Diversos géneros
Precio: 130 euros

Nombre: Akumajo Dracula-Vampire Killer (Jap)
Castlevania Bloodlines (USA)
Castlevania New Generation (Europe)
Autor / Distribuidor: Konami / Konami
Lanzado: 1994 (Japón, USA, Europa)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Aventura
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 110 euros

Nombre: Pe Pen Ga Pengo
Autor / Distribuidor: Sega/ Sega
Lanzado: 1995 Únicamente lanzado en Japón
Jugadores: 1- 2 Jugadores
Género: Acción
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 120 euros

Nombre: Mega Probotector (Jap)
Contra Hard Corps (USA)
Probotector (Europa)
Autor / Distribuidor: Konami / Konami
Lanzado: 1994 (Japón, USA, Europa)
Jugadores: 1- 2 Jugadores
Género: Acción
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 130 euros

Nombre: Yuu Yuu Hakusho: Makyo Toitsusen
Autor / Distribuidor: Treasure / Sega
Lanzado: 1994 Únicamente lanzado en Japón
Jugadores: 1- 4 Jugadores
Género: Lucha
Precio: 120 euros

GODS: 130 EUROS

Nombre: BattleMania 2 / Trouble Shooter Vintage
Autor / Distribuidor: Vic Tokai / Sega
Lanzado: 1995 (Japón, USA)
Jugadores: 1- 2 Jugadores
Género: Shooter
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 120 euros

Nombre: V-5 (Jap)
Grind Stormer (USA)
Autor / Distribuidor: Toaplan / Tengen
Lanzado: 1994 (Japón, USA)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Shooter
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 120 euros

Nombre: Chuck Rock
Autor / Distribuidor: Core Desing / Virgin
Lanzado: 1992 (Japón, USA, Europa)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Plataformas
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 110 euros

Nombre: Gaiares
Autor / Distribuidor: Telnet Japan / Renovation Products
Lanzado: 1990 (Japón, USA)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Shooter
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 110 euros

Nombre: Divine Sealing
Autor / Distribuidor: C.Y.X / C.Y.X
Lanzado: 1991 Únicamente lanzado en Japón
Jugadores: 1 Jugador
Género: Shooter Erótico
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 100 euros

Nombre: Phantasy Star I Edición Aniversario / Remake
Autor / Distribuidor: Sega/ Sega
Lanzado: 1994 Únicamente lanzado en Japón
Jugadores: 1 Jugador
Género: RPG
Precio: 85 euros

Nombre: Aleste Full Metal Fighter Ellinor (Jap)
M.U.S.H.A (USA)
Autor / Distribuidor: Toaplan / Compile (Jap)
Seismic Software/ Compile (USA)
Lanzado: 1990 (Japón, USA)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Shooter
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 75 euros

Nombre: The New Zealand Story / Kiwi Kraze
Autor / Distribuidor: Taito / Taito
Lanzado: 1990 (Japón, USA)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Plataformas
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 70 euros

Nombre: Monster World IV
Autor / Distribuidor: WestOne / Sega
Lanzado: 1994 Únicamente lanzado en Japón
Jugadores: 1 Jugador
Género: Acción / Plataforma / Aventura
Precio: 70 euros

Nombre: Splatterhouse II
Autor / Distribuidor: Namco / Namco
Lanzado: 1992 (Japón, USA, Europa)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Beat´em up
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 65 euros

Nombre: Rainbow Islands Extra: The Story of Bubble Bobble 2
Autor / Distribuidor: Taito / Taito
Lanzado: 1990 Únicamente lanzado en Japón
Jugadores: 1 Jugador
Género: Plataformas
Precio: 55 euros

Nombre: El Viento
Autor / Distribuidor: Wolfteam / Renovation Products
Lanzado: 1991 (Japón, USA)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Acción
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 50 euros

Nombre: Twinkle Tale
Autor / Distribuidor: Wonder Amusement Studio / Toyo Recording
Lanzado: 1992 Únicamente lanzado en Japón
Jugadores: 1 Jugador
Género: Shooter
Precio: 50 euros

Nombre: Magical Troll Adventure
Autor / Distribuidor: Toei / Bandai
Lanzado: 1992 Únicamente lanzado en Japón
Jugadores: 1 Jugador
Género: Plataformas
Precio: 50 euros

Nombre: Bare Nuckle 3
Autor / Distribuidor: Sega / Sega
Lanzado: 1995 (Japón, USA, Europa)
Jugadores: 1-4 Jugadores
Género: Beat´em up
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 50 euros

Nombre: Rolling Thunder 3
Autor / Distribuidor: Namco
Lanzado: 1992 (Japón, USA)
Jugadores: 1 Jugador
Género: Shooter / Acción
Versión Rara / Cotizada: Japonesa
Precio: 50 euros

Nombre: Tantoa-ru
Autor / Distribuidor: Sega / Sega
Lanzado: 1992
Jugadores: 1-2
Género: Puzzle
Precio: 30 euros

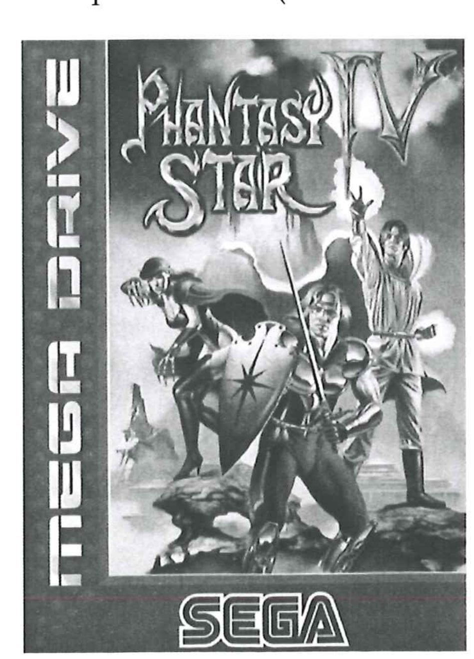
Nombre: FIFA
Autor / Distribuidor: EA
Lanzado: 1994
Jugadores: 1-2
Género: Futbol
Precio: 20 euros

Kazuya M & MasKaMan

intentó suplir con Vectorman y Sonic 3D (1995), pero el remedio fue peor que la enfermedad dejando en entredicho a Sega.

Y para rematar, Disney Interactive, creadora de auténticos clásicos exclusivos en los inicios de la consola, se hace multiplataforma lanzando los mismos juegos para ambas.Títulos como El Rey León, El Libro de la Selva o Mickey Mania dejan de ser patrimonio exclusivamente "seguero" como deberían haber sido en un principio.

A partir de 1995 y con la nueva generación de 32 bits a la vuelta de la esquina, el fracaso que finalmente supuso el siguiente "add on" para Megadrive (32X) y el tremendo potencial que están sacando los programadores a la Super Nintendo (amén de Super Mario World 2 y la saga Donkey Kong Country) hace que muchos usuarios y el mercado en general, se olvide en gran medida de Megadrive, causando la poca disponibilidad en nuestras fronteras de auténticos best sellers.



La despedida de los genios de Treasure no podía tener un colofón mejor con Alien Soldier, el teórico juego que aprovecha el 100% de la consola y es bendecido en Japón y Europa como la última joya de Megadrive, junto a la legendaria adaptación de Virtua Racing y el chip SVP, siendo la conversión arcade del juego más revolucionario de su época.

Los genios de Shiny nos regalan EarthwormJim y su continuación, hasta que poco a poco los lanzamientos importantes se van apagando, y el fluir se transforma en un goteo, dejando de lanzar títulos oficialmente a finales de 1997 en Europa y 1998 en los Estados Unidos.

Como nota destacar que a principios de 1998 un distribuidor, Majesco Sales, lanzó Genesis III junto con un nuevo título, Frogger, el mítico arcade de Konami lanzado el 1981. Este juego puede considerarse el último título de Megadrive licenciado por SEGA. Recientemente algunos grupos de fans han intentado lanzar un par de títulos pero de manera extra oficial.

Un adiós a más de 5 años de la que siempre será recordada como LA CONSOLA de SEGA, por encima de consolas posteriores tan importantes como Saturn o Dreamcast. Y es que Megadrive tiene ese "algo" especial que solo tienen las consolas que pasan a la historia por la puerta grande, y Megadrive lo consiguió por méritos propios.

Kazuya M■

ADD ON:

Mega CD
Mega CD II
Megadrive 32x / Super32X
MegaModem/MegaContestador
Master System Converter

MODELOS ADAPTADOS

MegaJet
WonderMega / X EYE
LaserDisc
SEGA Nomad
SEGA TeraDrive
Megaplus
Amstrad MegaPC
Noritul FX
MegaDrive Aiwa CSD-G1M

JUEGOS MÁS COTIZADOS. MERCADO PAL ESPAÑOL / EUROPEO

En este apartado se nos hace muy difícil poner un título por encima de otro, por lo que los hemos distribuido en grupos atendiendo a su precio medio. El mercado y su valor son muy variables, por lo que tenemos que tener esto siempre en cuenta. Los precios aquí indicados son para juegos que cumplan lo siguiente: se encuentra en un estado perfecto /nuevo-seminuevo, todos y cada uno de sus componentes: Estuche / Portada / Manual / Cartucho

Tener en cuenta también que el juego se encuentre en el idioma que buscamos, español o en su defecto ingles para los títulos que no fueron traducidos (cuidado con los títulos que pueden en alemán u otros idiomas). Prestar especial atención a los RPG.

Tomando como punto de partida las premisas anteriores, aquí tenemos el Precio Medio Establecido. Seguramente se puedan encontrar a un precio menor, pero también puede ocurrir a la inversa:

Fatal Fury 2 100 euros
Alien Soldier 90 euros
Probotector 85 euros
Phantasy Star II / III 80 euros
Phantasy Star IV 75 euros
MegaMan Willy Wars 70 euros
Time Killers 70 euros
Strider Returns 65 euros
Gunstar Heroes 65 euros
Streets of Rage III 60 euros
Shining Force I / II 60 euros
Soleil 50 euros
The Punisher 45 euros
Comix Zone 45 euros
Rolling Thunder 2 40 euros
Castlevania New Generation 40 euros
Landstalker 40 euros
Story of Thor 40 euros
Double Dragon 35 euros
Ristar- 35 euros
Ghouls & Ghosts 30 euros
Mega Bomberman 30 euros
The Ooze 30euros
Chiki Chiki Boys 30 euros
Sonic Compilation 30 euros
Flashback 25 euros
Truxton 25 euros
Thunder Force II,III, IV 25 euros
Booger Man 25 euros
Vectorman 25 euros
Mickey Mania 25 euros
Sonic the Hedgehog 3 25 euros
Sonic & Knuckles 25 euros
Castle of Illusion 25 euros
Golden Axe II 25 euros
World of Illusion 25 euros ■

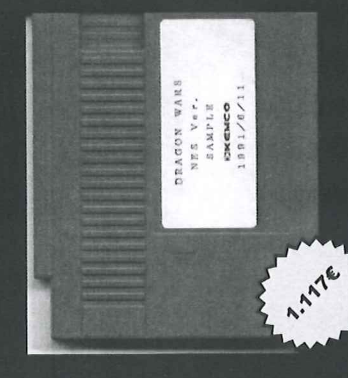
Selva eBay WORLDWIDE

Precios finales de subastas recientes de eBay **de todo el mundo**. Subastas "serias" entre compradores y vendedores con buen perfil.

HIGH SCORES

Nes Rare Dragon Wars Prototype Hot Slots Unreleased !

Prototipo de la edición US y en inglés de este juego solo aparecido comercialmente en Japón. Sin duda todo un artículo de coleccionista.



1.453 €

Nintendo Game and Watch BALLOON FIGHT CRYSTAL

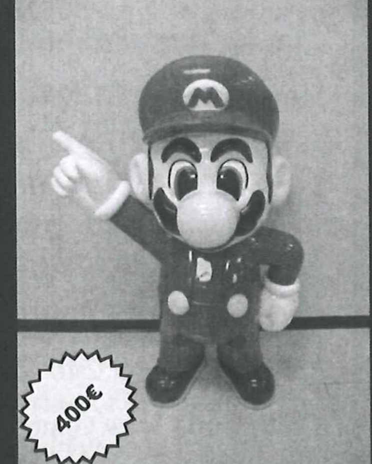
Era de esperar, tras casi dos meses sin que se dejara ver ni una por eBay. Claro caso de "oferta/demanda/escasez"

ORIGINAL & BRAND NEW - CLASSIC NES SYSTEMS & GAMES!!!

Pack formado por 6 consolas, varios accesorios y más de 1400 juegos (300 diferentes), con la particularidad de que todo es totalmente nuevo. Una forma de conseguir una buena colección sin muchas complicaciones (solo monetarias :-P)







Giant Mario Statue Brothers Fiberglass Plastic Nintendo

Estatua de Mario en fibra de vidrio. Una buena pieza para los entusiastas de Nintendo.

Selva eBay SPAIN

Precios finales de subastas recientes de eBay **España**. Subastas "serias" entre compradores y vendedores con buen perfil.

HIGH SCORES



PROBOTECTOR (SNES) Super nintendo - Konami

Completo y en muy buen estado, aunque mucha competencia en las pujas.

MEGACD SONIC CD SEGA MEGADRIVE PAL

Versión para MegaCD del título estrella de Sega. Bastante raro de ver.

63€

Revistas Microhobby, no Spectrum Amstrad Xbox PS2

MICROHOBBY

119,50€

42 de estas magníficas revistas en diverso estado de conservación. Autentico objeto de culto de los amantes del Spectrum.

Muy buen juego para esta consola destinada a la "elite" de los jugones debido a su alto precio.

NEO GEO AES SAMURAI SPIRITS V JAP





Spectrum+3

Este modelo es de los menos comunes de ver, junto al QL o 128. Totalmente operativo y con la disketera OK.

ARTICULO

Programación Homebrew (II) - Consolas 8 bits

Continuamos este artículo iniciado en el anterior número de RGC. Tras dar un repaso a las herramientas y webs disponibles a las que podemos acudir si nos decidimos a iniciar nuestro propio juego casero para Atari o NES, continuamos con otras de las consolas más conocidas de la era de las 8 bits. En este caso, le toca el turno a Colecovision, Intellivision y Vectrex.



Colecovision

Podemos programar en C con el compilador de HI-Tech (gratuito). Existen librerías y rutinas en C ya hechas con las funciones más comunes, lo que nos permiten ahorrarnos mucho trabajo.

http://www.gooddealgames.com/articles/Colecovision_Programming.html

Completo documento WORD para la programación de la Coleco de Daniel Bienvenu de 81 páginas. Cubre todos los aspectos de su programación, junto con un kit de desarrollo para poder compilar los programas de forma más cómoda y sencilla.

http://www.geocities.com/newcoleco/

La pagina personal de Daniel Bienvenu, toda una personalidad en cuanto a la Coleco se refiere. Autor de varios desarrollos y activo colaborador de publicaciones y webs sobre esta consola.
En ella podemos encontrar cantidad de información técnica, ejemplos en Ensamblador de programas y rutinas, editores gráficos, emuladores, librerías en C de programación, y varias demos desarrolladas por el autor que nos pueden ayudar a comprender los entresijos de la Coleco, y que son la mejor forma de irse familiarizando con la programación de esta consola.
Es una página imprescindible para el amante de la Coleco, bien estructurada, clara y con mucha información de utilidad.
También posee una sección con los juegos desarrollados por el autor y sus conocidos. En fin, una mente inquieta.



Intellivision

http://sdk-1600.spatula-city.org/

SDK-1600. Kit de desarrollo para la Intellivision. Incluye documentación técnica, ensamblador y desensamblador del procesador CP-1600, y gran cantidad de código fuente de ejemplos y librerías. Todo esta disponible bajo licencia GPL (la misma que Linux), por lo que podemos usar todo el material libremente (leer la licencia para obtener más información).

A destacar la gran cantidad de ejemplos y rutinas bien documentados que incluye. La mejor manera de aprender es ver lo que otros ya han hecho. Tenemos además un apartado con rutinas en ensamblador que han sido testeadas en consolas PAL, cosa que nos viene muy bien a los europeos. Disponemos de ejecutables del SDK (Software Development Kit) para Windows y Linux, por lo que podemos elegir nuestra plataforma de desarrollo favorita para hacer nuestros pinitos.



Vectrex

Esta consola de culto de MB tampoco se queda atrás en cuanto a usuarios y herramientas de programación con la que seguir nutriendo sus circuitos.

http://www.playvectrex.com/

En su apartado "Desing It" podemos encontrar abundante información, varios tutoriales de introducción a la programación, ensambladores, etc.

http://www.classicgaming.com/vectrex

El mejor sitio sobre la Vectrex en la red. Su sección de enlaces es inmensa y en ella podemos encontrar todo tipo de información útil. Todo lo que necesitemos lo encontraremos aquí, y no esta de más recorrerse sus múltiples secciones si queremos saberlo todo sobre la Vectrex.

http://vgcollect.freehosting.net/myvectrex.htm

Otra pagina con nuevos proyectos para la Vectrex.

http://vectrexcarts.com/

Aquí podemos encontrar cartuchos perfectamente terminados de juegos amateur. La lista de títulos disponibles es bastante amplia. Algunas ROMS se pueden bajar para probarlas en nuestro emulador favorito. Tenemos screeenshots de las pantallas de los juegos, del diseño de la carátula del cartucho, etc. Se puede pedir por correo copias físicas de todos ellos en cartucho con diversos acabados y precios (solo cartucho o con manual y caja).

A destacar la sección de venta de cartuchos "vírgenes" y PCBs listos para albergar nuestro desarrollo. Podemos elegir entre comprar solo los cartuchos, los cartuchos con las placas base, con la EEPROM o comprar EEPROMs sueltas, cartuchos de Intellivision adaptados para la Vectrex e incluso los cajas a las que añadir el cartucho y la carátula, con lo que tendríamos un producto final con perfecto acabado.

Podemos encontrar también una buena sección de links, con páginas de desarrolladores de Vectrex.

En próximos capítulos, irán desfilando el resto de consolas de 8bits, con las webs y recursos más destacados donde encontrar información sobre el desarrollo de estas no tan olvidadas máquinas.

vade-retro ■

GANADOR CONCURSO RGC#2

Esta vez hemos tenido más participantes en el concurso. El total de acertantes de las preguntas formuladas han sido de **8 personas**, de las que ha resultado ganador **Alejandro Luque Barrés**, que recibirá en los próximos días su merecido premio: un **Nintendo Scope** totalmente nuevo. Felicidades. Debido a la falta de espacio, esta vez no hay concurso, pero lo habrá en próximas ediciones.

COLECCIONISTAS

Scatsy

Primero, cuétanos algo de ti : tu primer ordenador/consola, profesión, aficiones, etc.

Bueno, la verdad es que no es que tenga una vida demasiado interesante ^^', trabajo en una plegadora (haciendo folletos para que nos entendamos), lo cual, a decir verdad me quita bastante tiempo gracias al pésimo turno de trabajo que tengo. Descubrí las consolas y ordenadores casi desde el día que nací, ya que mi padre trabajaba en Phillips y trajo una Videopac G7000 para mi hermano. Por supuesto, acabe jugando mas que el. Mas tarde trajo el MSX y con él me inicié en el mundo de los ordenadores. No volví a tener consola de sobremesa hasta la aparición de Dreamcast, que fue la primera consola que me compré; de todos modos siempre he seguido el mundillo de las consolas. Mis amigos tenían NES, Master System, mas tarde MegaDrive y Snes... aparte de que yo me compraba toda revista de consolas que veía en el quiosco a pesar de no tener ninguna (bueno, tenia una Game Boy).



¿Cuándo comenzaste a coleccionar?

Hmmmm, pues en serio me puse hace un año y medio mas o menos, casi cuando empecé a trabajar y tuve dinero.

¿Por qué?

Pues empecé a coleccionar para poder jugar a todos los juegos que me gustaban. Cuando empecé solo tenia Dreamcast y Xbox y ví que me estaba perdiendo muchas joyas. Luego me entró el gusanillo de los antiguos sistemas con los que jugaba en casa de mis amigos y empecé a hacerme con ellos, para recordar viejos tiempos.

¿Con qué ordenador/consola/ software empezaste tu colección?

Bueno, mi primera consola fue una Videopac G7000, la cual regaló mi madre a un hospital. No volví a tener consola hasta la aparición de Dreamcast, si exceptuamos consolas portátiles. De todos modos, cuando empecé a aficionarme al coleccionismo de consolas fue cuando compre una PSone de segunda mano. A partir de ahí empecé a buscar "recuerdos", osea todas esas máquinas de mi infancia que tan buenas tardes me hicieron pasar en casa de mis amigos.

¿Que sistemas te interesan?

Sin ningun lugar a dudas Dreamcast. Es la primera consola que tuve (sin contar G7000 ni MSX) y la que más diversión me aportó. Aparte también me interesa Xbox, SNES y Saturn. No soy demasiado clásico la verdad.

¿Cuales son tus "joyas" mas preciadas?

En cuanto a juegos: Space Channel 5 Part 2, Virtua Racing, Gunstar Heroes, Metal Gear de NES, REZ, Samba de Amigo, Killer Instinct y Buggy Heat (este ultimo tiene mucho valor sentimental para mi)

En cuanto a Sistemas/Accesorios: Dreamcast, Maracas del Samba de Amigo, DJ Station Pro, Stell Batallion, Game Gear y mi GP32

¿Y son tus objetivos?

No tengo un objetivo en si. Normalmente no busco cosas para comprar, casi siempre ""me lo encuentro"" XD. De todos modos, lo que mas me gustaria en estos momentos, seria "sanear" mi colección ya que tengo muchos juegos y consolas sin caja ni manual, y terminar algunas colecciones como la de Dreamcast o Saturn. Mas adelante me gustaría hacerme con una Neo Geo AES y el Wind Jammers ya que ese juego ocupó largas tardes de mi infancia ^^.

¿Cuánto es lo máximo que te has pagado por una pieza?

85€ si no recuerdo mal por el Space Channel 5 Part 2, y si no contamos consolas, 180€ por el Stell Batallion. Y si quieres saber lo que menos he pagado seria 0.01 Dolares por el Sonic JAM de Game.com

¿Algo en particular que llevas tiempo buscando?

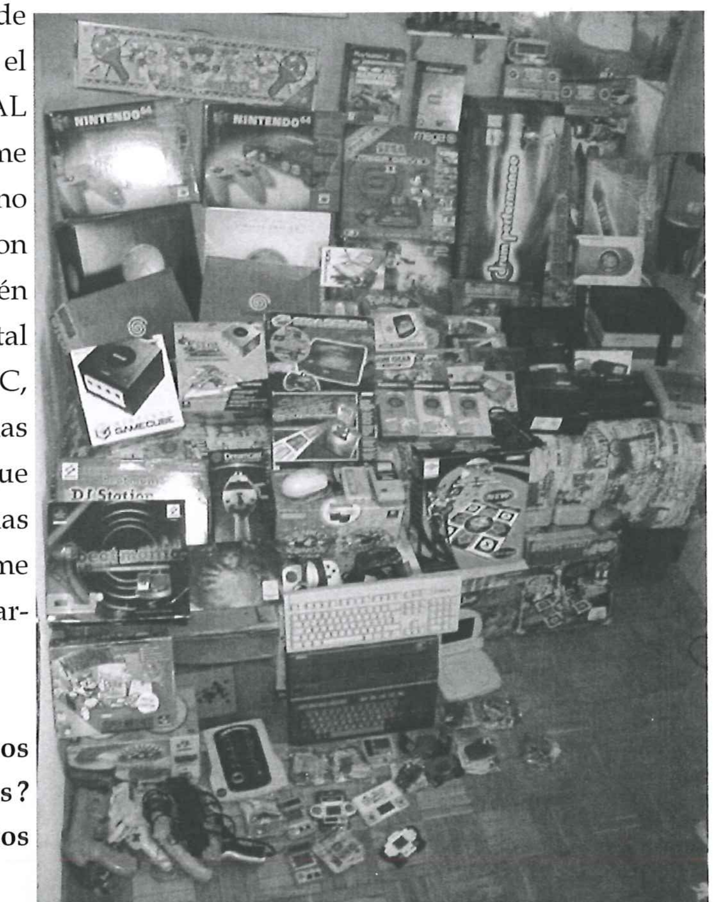
Los Beatmania de PSX. Solo tengo el que ha salido PAL y quiero hacerme con todos, pero no los encuentro con facilidad. También el Heavy Metal Geomatrix de DC, pero este ya es mas por pereza, porque lo he visto muchas veces y nunca me animo a comprarlo.

¿Conoces a otros coleccionistas? ¿Has hecho tratos con ellos?

En persona a 2 y son buenos amigos mios y por internet a unos pocos (los de Elotrolado) pero tratos he hecho solo con 1.

¿Que opinas de eBay?

eBay está muy bien siempre que no mires en eBay España. Me asombra ver como juegos que los ves en eBay UK a 10 o 15€, te los encuentras en eBay España a 40 o 50€. De todos modos considero eBay en general imprescindible para cualquiera que se dedique a coleccionar consolas. Si buscas un poco siempre encuentras lo que quieres a buen precio, aunque tambien hay que tener cuidado, ya que muchas veces se entra por



curiosidad y se acaba comprando algo XD.

¿Dónde sueles conseguir material?

Sobre todo en tiendas de segunda mano tipo Cash Converters o Daily Prices (esta última para juegos modernos) y por supuesto en eBay. También suelo visitar un par de tiendas especializadas de Madrid (Chollogames y Tecvia) aunque no suelo comprar en ellas ya que lo que tienen lo encuentro mas barato en eBay.

¿Crees que el coleccionismo vintage es una moda o algo que permanecerá?

Creo que a mucha gente le ha dado por el "retrogaming" en los últimos meses, pero solo unos pocos se lo toman en serio. Esto se nota sobre todo en eBay España, donde podemos ver como han proliferado la aparición de anuncios de juegos antiguos o sistemas antiguos a precios desorbitados (¿Metal Gear de NES a 200€? ¿GBA SP a 200€? Por favor...) aunque esto mas bien creo que son aprovechados que quieren sacarse una pasta aprovechando el tirón que está teniendo el "retrogaming" últimamente.

¿Has notado algún cambio en los últimos uno o dos años con respecto a la afición, precios, etc.?

Sobre todo en los precios. Como ya he comentado, la gente llega a pagar absurdas sumas por artículos que no lo valen. He visto pagar hasta 60€ por un "White Label" de Dreamcast cuando en realidad no valen mas de 20€. También tengo la sensación de que muchos a muchos coleccionistas de los que salen ahora, les interesa más comprar artículos para enseñar lo grande que es su colección que comprarlos por que realmente les gustan.

¿Crees que los precios que se barajan actualmente son apropiados, que el material lo vale, o que están "inflados"? ¿Es posible que el valor de algunos artículos se revalorice con el tiempo?

Depende de donde compres. Hay de todo, autenticas gangas y precios abusivos, pero en general, no creo que estén demasiado hinchados los precios; respecto a la revalorización de artículos, no sabría decir ahora mismo. Algunos si que se revalorizarán, como con todo. Los juegos con poca distribución (y que además son buenos) o las ediciones especiales, son los típicos que suelen revalorizarse, así como los juegos o periféricos que ahora están caros. Con el tiempo irán subiendo si cada vez se ven menos

¿Alguna otra cosa que quieras añadir?

Si, acepto donaciones, si alguien quiere regalarme una Neo Geo no voy a decir que no :-)

RGC■



-Dreamcast x 2(todo oficial menos las alfombras de baile, el volante y la vga box)
-125 juegos
-Alfombra de Baile x2
-Teclado, Ratón
-Maracas de Samba de Amigo
-Micrófono, Pistola
-Caña de Pescar, Volante, VGA Box

-Game & Watch (3) +Reloj del Tetris

-Game.com +7 juegos

-Game Boy (Todo oficial menos la lupa y el amplificador)
-Game Boy
-Game Boy Special Edition
-Game Boy Pocket
-Game Boy Color x2 (en 2 colores distintos)
-49 juegos
-Cámara, Impresora, Lupa con Luz
-Batería, Amplificador

-Game Boy Advance
-Game Boy Advance x3 (en 3 colores)
-Game Boy Advance Edición especial pokemon zafiro
-Game Boy Advance Girl Edition
-17 juegos
-Adaptador RF
-Adaptador para cascos, Fundas Varias

-Game Cube x2 (en 2 colores)
-26 juegos
-BBA, Cable Link GBA
-Bongos x2
-Volante trhutmaster

-Game Gear (Edicion RayHearth) +10 juegos

-GP32 x2 (Blu y Flu) + 2 Juegos

-Master System II +10 juegos

-Megadrive I y II + 22 juegos + Pistola The Justifier

-MSX
-23 juegos
-Cassete
-Expansion de Ram de 64 K

-N Gage + 2 juegos

-Neo Geo Pocket
-Neo Geo Pocket
-Neo Geo Pocket Color
-3 juegos

-NES x2 + 8 juegos

-N64 x2 + -6 juegos + Expansion Pack

-Nintendo DS + 5 juegos

-Gameking +-17 juegos

-Barcode Battler

-PSX
-16 juegos
-Alfombra de baile oficial de Konami
-Beatmania Controller oficial de Konami
-Guitarra x2
-DJ Station Pro oficial de Konami
-Gun con 45
-Ratón, Pantalla TFT
-Mando Resident Evil

-PS2
-17 juegos
-Bateria Drummania
-Eyetoy
-Network Adaptor
-Pad Street Figther 15 aniversario

-Pokemon mini x3 (3 colores) +-5 juegos

-Saturn x2 (v1 y v2)
-30 juegos
-Mando 3D
-Action Replay

-Snes
-16 juegos
-Super Game Boy, Mario Paint, Honey Bee

-Xbox x2
-Xbox Crystal Edition
-40 juegos
-Xbox Comunicator
-Alfombra de Baile NAKI
-X2VGA (y ademas un adaptador VGA casero)
-Mando Stell Batallion

Ademas de unas cuantas handleds de varias marcas (Sega, Acclaim, etc) ■



Fechas de aparición:

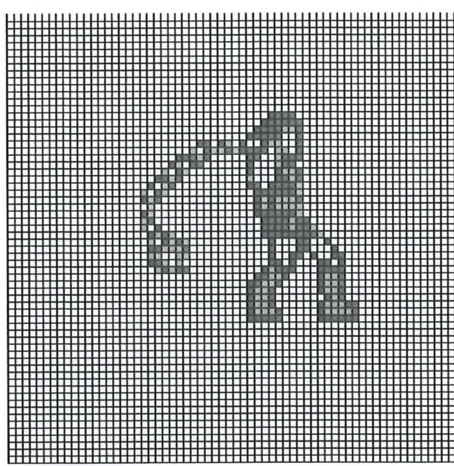
26 Septiembre 1986	Akumajo Dracula	Famicom Disk System
30 Octubre 1986	Akumajo Dracula	MSX 2
28 Agosto 1987	Dracula II - Noroi no Fuiin	Famicom Disk System
1988	Akumajo Dracula	Arcade
27 Octubre 1989	Dracula Densetsu	GameBoy
22 Diciembre 1989	Akumajo Densetsu	Famicom
1991	Simon's Quest Castlevania 2 - Simon's Quest -	LCD Tiger
12 Julio 1991	Dracula Densetsu 2	GameBoy
31 Octubre 1991	Akumajo Dracula	Super Famicom
05 Febrero 1993	Akumajo Dracula	Famicom (cartucho)
23 Julio 1993	Akumajo Dracula	x68000
29 Octubre 1993	Akumajo Dracula X - Chi no Rondo	PC-Engine DUO
18 Marzo 1994	Vampire Killer	Megadrive
21 Julio 1995	Akumajo Dracula XX	Super Famicom
21 Marzo 1997	Akumajo Dracula X - Gekka no Yasoukyoku	Psx
27 Noviembre 1997	Akumajo Dracula: Shikkoku Taru Zensoukyoku	GameBoy
25 Junio 1998	Akumajo Dracula X - Gekka no Yasoukyoku	Saturn
11 Marzo 1999	Akumajo Dracula Mokushiroku	Nintendo 64
25 Diciembre 1999	Akumajou Dracula Mokushiroku Gaiden - Cornell no Densetsu	N64
21 Marzo 2001	Akumajo Dracula - Circle of the moon	GameBoy Advance
24 Mayo 2001	Akumajo Nendaiki : Akumajo Dracula	Psx
06 Junio 2002	Castlevania - Hakuya no Kyousoukyoku	GameBoy Advance
08 Mayo 2003	Castlevania - Akatsuki No Minuet	GameBoy Advance
27 Noviembre 2003	Castlevania - Lament Of Innocence	Playstation 2
08 Octubre 2004	Akumajo Dracula - Famicom Mini	GameBoy Advance ■

Faltando un año para que se cumpla el vigésimo aniversario de la salida al mercado del primer juego de Castlevania, y con más de 20 títulos a sus espaldas, es obvio que se ha convertido en una saga de culto en el ámbito de los videojuegos, equiparable a otros de los grandes como Zelda o Final Fantasy.

Su éxito inicial radicó principalmente en su simple mecánica y adictividad, mezclado con el trasfondo de la leyenda de Vlad Tepes (príncipe de Valaquia del siglo XV, recordado en la historia por su crueldad y peculiares formas de torturar), Drácula, lo cual le daba una ambientación especial al juego, todo ello sin olvidarnos de sus espectaculares melodías.

El argumento es bien sencillo: cada 100 años Drácula despierta de su largo letargo, apareciendo junto a su castillo Castlevania para llevar las fuerzas de la oscuridad a través de Europa. Pero la estirpe de los Belmont, una familia de caza vampiros cuyas habilidades se transmiten de generación en generación, intentará evitar que ésto se produzca, adentrándose en las entrañas de Castlevania y enfrentándose al mismo conde para sellar su poder durante otro siglo.

El primer título apareció en el mercado japonés bajo el nombre de **Akumajo Dracula** en **septiembre del 86** para **Famicom Disk System,** y no para MSX2 como mucha gente piensa, cuya salida se prolongó hasta octubre de ese mismo año. En él tomábamos el rol del joven Simon Belmont en la misión de destruir al conde Drácula, que una vez más había vuelto a resucitar. Para ello, tenía que hacer frente a to-



do tipo de peligros y monstruos a lo largo de 6 niveles que tenían lugar en su castillo Castlevania. Cabe destacar las increíbles melodías para la época. El juego tuvo posteriores conversiones en Pc, Amiga (realizada por Novotrade, siguiendo la estela de conversiones de juegos de Konami como Blade of Steel o Double Dribble) y Commodore 64, que precisamente no destacaban por su buena calidad. También pudo verse en los arcades como **Vs Castlevania** (en el cual dos monitores estaban conectados y podían jugar alternándose dos personas) y en el sistema Nintendo's Playchoice 10, que era idéntico al título de Nes pero con tiempo. Sega y Tiger lanzaron en 1991 una Game & Watch basada en esta primera aventura de Simon. Actualmente ha aparecido una versión para móviles en Japón.

El juego de **MSX2** fue llamado **Vampire Killer** en Europa (no salió en USA) , y presentaba diferentes aspectos respecto al original, como mejores gráficos, una estructura distinta y nuevas zonas por explorar. Por lo demás, la historia y objetivos eran totalmente iguales. En el año 87 aparecerían en USA y Europa las versiones en cartucho de Castlevania para Nes.

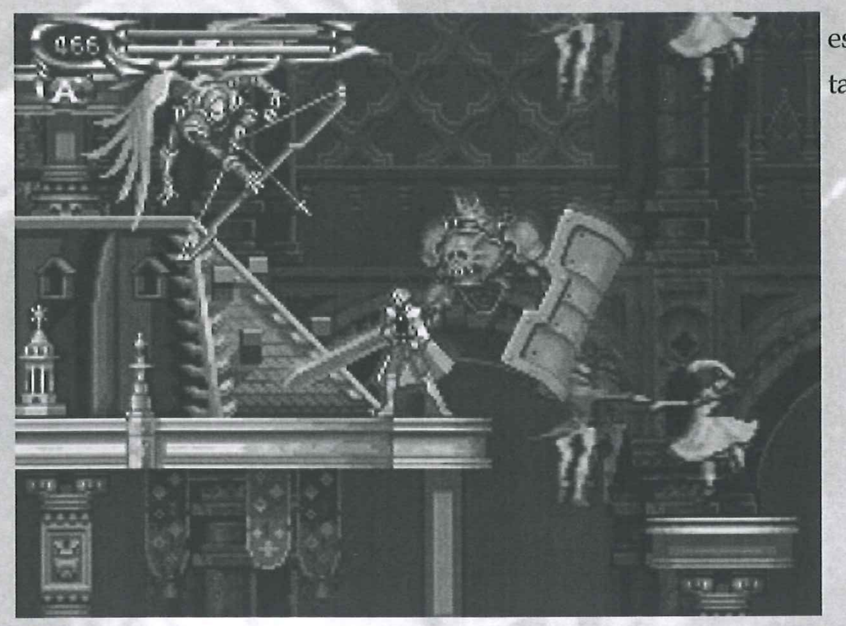
Castlevania II: Simon's Quest (Dracula II Noroi no Fuiin) fue su inminente secuela, realizado también para **FDS y Nes** (Famicom en Japón) . Simon Belmont tras destruir a Drácula vuelve a Transylvania, sólo para descubrir que con el tiempo terribles enfermedades se han propagado por la comarca. Por otra parte, varios años más tarde mientras duerme, un espíritu le comunica que durante su última batalla fue maldecido y si no recoge 5 partes del cuerpo de Drácula repartidas por todo Transyl-

vania y las quema en su castillo, morirá sin remedio. Esta vez, Konami le dio un pequeño lavado de cara al sistema de juego, otorgándole un toque de exploración y rpg al más puro estilo Metroid. El mapeado es mucho más amplio, ya que no nos limitamos a deambular por Castlevania, además de incluir un sistema día/noche. El juego sigue manteniendo unas melodías muy elaboradas como su antecesor, cuya versión americana suena mejor que la japonesa, además de suponer una gran innovación. La mecánica de este juego sentaría las bases para el futuro Symphony of the Night y las versiones de Gba.

En **1988 Haunted Castle (Akumajo Dracula)** hizo su aparición en los salones recreativos (en una placa gobernada en el Z-80, que iba a 4MHz y el sonido vía YM-3821 era controlado por un Z-80 a 3.5 MHz). Algunas fuentes no lo cuentan como un Castlevania puro, pero el nombre y su mecánica hacen ver que pertenece a la saga. El juego narra la misma historia de Castlevania pero desde otro punto de vista. Nada más empezar, una pequeña intro nos muestra como la mujer de Simon Belmont es raptada por Drácula. Para rescatarla tendrá que hacerle frente en su castillo. Esta versión es la más arcade de todas debido a su formato, anulando cualquier tipo de exploración. Los gráficos son bastante vistosos para la época y la banda sonora vuelve a ser excelente. Su únicos peros son su escasa duración y excesiva dificultad, siendo el Castlevania más complicado de todos.

La pequeña de Nintendo no tardó en tener su propia versión de Castlevania, siendo lanzado **The Castlevania Adventure (Dracula Densetsu)** para **Game Boy** justo un año después. Esta vez el protagonista es Christopher Belmont, el abuelo de Simon. Posiblemente éste sea el juego más flojo de toda la saga, en el que tan sólo se salvan una vez más sus grandes melodías. El control es muy poco asequible y el hecho de tener que hacer los saltos milimétricamente controlados puede hacer desesperar a cualquiera. Los gráficos no destacan especialmente, pero cumplen su papel. La verdad es que esta entrega no parece que pertenezca a la saga si no fuera por el nombre, ya que desaparecen muchas de las características que han hecho famosas a sus precuelas.

Precisamente a finales de ese mismo año salía a la luz **Castlevania III: Dracula's Curse (Akumajo Densetsu)** , el último título de la saga para **Nes** y sin duda alguna el mejor de los tres. La historia se situaba 100 años antes de la aventura de Christopher y el protagonismo recaía sobre Trevor Belmont (Ralph Belmont en Japón) que tenía que hacer frente a las hordas de Drácula, el cual había sido resucitado por sus seguidores. Pero en esta ocasión no estaría sólo; tres personajes más le ayudarán durante el transcurso del juego: la hechizera Sypha Belnades, el pirata Grant Danasty y el propio hijo de Drácula, Alucard. Esta vez el juego volvía a los orígenes, eliminando el toque de Rpg de su precuela, basándose más en la acción. El hecho de poder elegir entre varios personajes, escoger diferentes caminos, su duración y variedad, una banda sonora impresionante y unos gráficos que explotaban al máximo las capacidades de Nes, hicieron de éste uno de los mejores Castlevania de la saga. El juego japonés contaba con un chip especial creado por la propia Konami, (VRC6) que le permitían tener una banda sonora de mayor calidad, además de no tener censura. Cabe mencionar que existe una versión Pal del juego pero que no salió en toda Europa, además de hacerlo en limitadas unidades.



Ya en **1991**, **Game Boy** tendría la secuela de su primer título, llamado esta vez **Castlevania II: Belmont's Revenge (Dracula Densetsu 2).** Retomando al heróe de la primera entrega, Christopher, tendría que liberar a su hijo Soleiyu, secuestrado por el malvado conde y acabar con él una vez más. Konami pulió muchos de los errores cometidos en la primera entrega, además de dotarlo de mejores gráficos, un control más asequible y un sonido totalmente en estéreo. Por otra parte, se nos daba la posibilidad de elegir al inicio en que orden deseábamos completar las fases y añadió las subarmas no aparecidas en su antecesor.

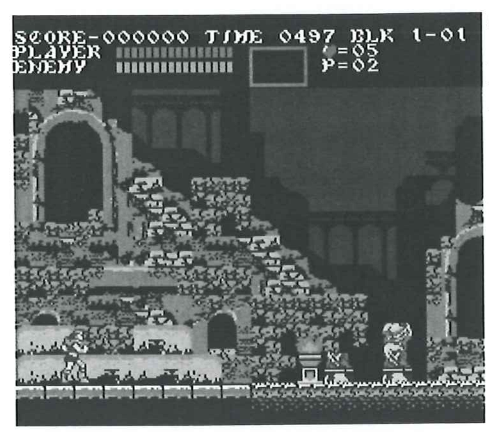
Pero Konami tenía una joya preparada para ser lanzada a finales de **Octubre de 1991. Super Famicom** (Super Nintendo en Europa y Usa) que había aparecido en el mercado japonés justo un año antes, tuvo su versión de la saga con **Super Castlevania IV (Akumajo Dracula)** , realizado por un pequeño grupo de desarrolladores de Konami, que más tarde se convertirían en la afamada Treasure. Éste se trataba de un remake del original de Famicom Disk, siendo de nuevo Simon el máximo protagonista. El juego fue totalmente remodelado, añadiendo nuevos niveles exteriores. Gráficamente era de lo mejor visto hasta la fecha, haciendo uso de todo tipo de efectos y del modo 7 de Super Famicom, dejando en pañales las anteriores ediciones. La libertad de elegir camino y la variedad de personajes de Castlevania III desaparecieron en detrimento de unas fases con mayor linealidad pero más largas y elaboradas, apareciendo un jefe al final de cada una de ellas. Pero el juego no cambió sólo estéticamente, esta vez el protagonista podía utilizar el látigo en las 8 direcciones (el único Castlevania en que se puede) además de usarlo para conseguir engancharse en salientes y realizar saltos de mayor longitud. Por otro lado, cabe destacar la magnífica ambientación de esta versión, tan sólo igualada por el futuro SOTN. Los escenarios eran realmente tétricos, al igual que los enemigos, que contaban con gran variedad de detalles. En el aspecto sonoro el juego no se quedaba atrás, teniendo una de las BSO más elaboradas de la saga y del catálogo de Snes. Melodías como "Theme of Simon" y los remakes de "Vampire Killer" o "Bloody Tears" serán siempre recordadas como unas de las mejores composiciones hasta la fecha. Por todas estas cualidades, Super Castlevania IV es considerado por muchas personas como el mejor Castlevania de corte clá-

sico junto a Dracula X. La censura también hizo mella en las ediciones americana y europea y se convertiría en una costumbre para futuros lanzamientos, tomando por ejemplo que mientras el logo en la versión japonesa sangraba, en la americana-europea fue eliminado, al igual que el color del agua en la fase de Frankenstein, roja en la versión japonesa y verde en las otras

---

En **1992** Konami no lanzó ningún título de Castlevania y ya pasamos a **1993**. A mediados de este año aparece **Akumajo Dracula X68000** para el ordenador **Sharp X68000**, un sistema exclusivo para Japón que contaba con algunas conversiones de recreativas pixel perfect. Desgraciadamente este ordenador nunca





traspasó las fronteras japonesas, al igual que el juego que nos ocupa. Como ya sucediera con Super Castlevania IV, se trata de un remake del primer título de la saga, con Simon como protagonista indiscutible. El juego posee unos gráficos muy vistosos y bastante detallados, aún sin llegar al nivel del título de Snes y cabe destacar el tamaño de algunos jefes finales de pantalla.

El desarrollo es bastante similar al original, contando con algunas fases iguales y añadiendo otras más extra, haciendo un total de 8 respecto a las 6 del primer Castlevania. El control es bastante más asequible, haciendo los saltos mucho más controlables, al igual de darnos la posibilidad de lanzar el látigo en diagonal, pero tan sólo hacia abajo. Respecto al tema sonoro, sobresaliente como siempre, se nos permitía elegir al principio entre diferentes chipsets de sonido. Además de los típicos remixes de temas clásicos, cuenta con algunas melodías nuevas de gran realización. Es interesante mencionar que esta parte era bastante desconocida en occidente, hasta que en **2001** Konami decidiera hacer una conversión idéntica a **Psx** bajo el título de **Castlevania Chronicles (Akumajo Nendaiki: Akumajo Dracula),** a la vez que añadía un pequeño modo arrange con mejores gráficos, melodías remasterizadas y unos pequeños vídeos que servían de introducción y final.

Posiblemente la versión de X68000 sea la más difícil de conseguir de toda la saga, pero no la más cara.

Fin de la 1º Parte

MaSKaMan■

<u>Nota de RGC:</u> Sabemos que no suele gustar que a la gente la dejen "a medias", pero esperamos sepáis comprender la limitación de espacio que hemos tenido en este número. En la próxima edición, os intentaremos ofrecer el resto del artículo de forma íntegra.

CGE 2K5

19-21 Agosto 2005

Durante este pasado verano y como viene siendo habitual, se celebró una nueva edición de la **Classic Gaming Expo (CGE),** probablemente la mas grande de todas las ferias dedicadas al mundo "vintage" y una de las más antiguas. Sin un sitio fijo de celebración, este año tuvo lugar en San Francisco, y como siempre, con buena asistencia de personal. Al celebrarse en Agosto, muchas curiosos, aficionados y coleccionistas hacen coincidir sus vacaciones con este evento para poder disfrutar de él y tener la oportunidad de adquirir gran cantidad de material de forma cómoda y fácil con la que aumentar sus preciadas colecciones.

La organización se encarga de hacer las reservas de los visitantes en el mismo hotel en el que se celebra la exposición, proporcionando a los asistentes una grata forma de disfrutar de todo el fin de semana.

El fin de semana comienza con la cena del viernes de todos los responsables de la organización y expositores. Es una oportunidad en la que todos ellos aprovechan para charlar sobre el evento e intercambian impresiones y ultiman detalles sobre lo que se avecina.
La feria en sí contó esta vez con la presencia de **30 vendedores**, más de **50 maquinas arcade** y una docena de consolas listas y a disposición del público.

El museo lo conforman gran cantidad de material muy raro de ver, incluyendo prototipos tanto de consolas como de juegos que nunca llegaron a ver la luz. De entre los **5700 artículos** que esta vez incluía, destacaba la **PRIMERA PONG** de la historia, la famosa máquina de devolvieron desde el bar Andy Capp's creyéndola defectuosa cuando en realidad se había bloqueado porque no cabían mas monedas en el monedero.

Habitual es también encontrarse con personalidades del mundo de los videojuegos por allí. Este año, CGE contó con la presencia de **David Crane (Pitfall), Russ Kunkel (Electronic Games Magazine) y Howard Scott Warshaw (Yars Revenge, ET).**

Una CGE no sería completa sin la presentación de nuevos juegos para las "viejas glorias". En esta ocasión, juegos para **Phillips CDI, 3DO, Atari 2600, Colecovision, Intellivision, Commodore, Sega Saturn y Odyssey 2** fueron presentados en sociedad, además de "hacks" (modificaciones) de juegos clásicos.

Y como no, la clásica subasta de material tampoco falto en esta novena edición. En esta ocasión, entre los **40 lotes** que desfilaron ante los expectantes pujadores, podían encontrarse todo tipo de consolas curiosas o varios juegos raros de **Vectrex**. Como nota solidaria, parte de las beneficios de las ventas iban destinadas a los juegos paralímpicos. Destacar que los primeros 20 ganadores fueron obsequiados, junto con su lote, con una botella de cerveza Corona helada.

Como complemento al artículo, tenéis algunas fotos del evento en la contraportada de la revista.

Sin duda, una gran experiencia para los amantes del mundo vintage y una oportunidad única donde conseguir material raro y curioso. ¿Esta preparada España para un evento de estas características?

vade-retro■

CGE 2K5 Photo Book



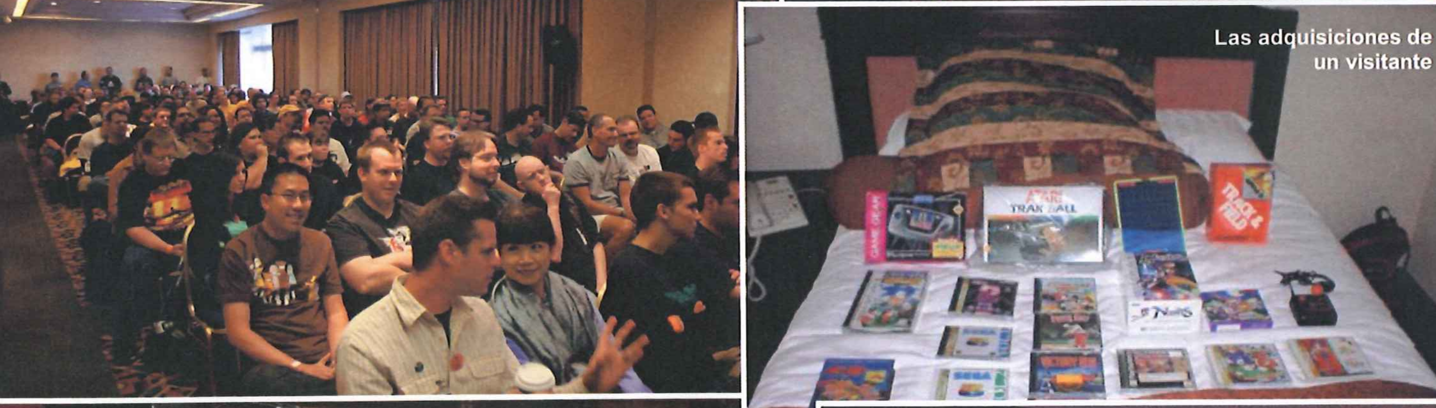
El hotel

Vista general del museo



Este tipo es Jason Wilson, habitual de este tipo de eventos y eminente coleccionista.

Vista general del recinto



Los pujadores, atentos a los lotes

Las adquisiciones de un visitante



La primera PONG

Un momento de la subasta